

# Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Wichtige Informationen

## Grundlegende Informationen

2 Informationsaustausch

3 Online-Funktionen

4 Altersbeschränkungen

## Einleitung

5 Mashiko und Yamamura

## Bauen

6 Level bauen/Speichern

7 Techniken

## Spielen

8 Einen Level spielen

9 Mario steuern

## Hauptmenü

10 Hauptmenü

11 Speicherbot

## Level tauschen

12 Drahtloser Tausch

13 Über StreetPass tauschen

## Sonstiges

14 Spielverhalten

15 Fragen und Antworten

## Serviceinformationen

16 Kontaktinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

- ◆ Diese Software unterstützt nicht die Darstellung von 3D-Bildern.
- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ auf alle Systeme der Nintendo 3DS™-Familie.
- ◆ Wird ein Nintendo 2DS™-System zum Spielen verwendet, werden Funktionen, die eigentlich das Schließen des Nintendo 3DS-Systems erfordern, durch Betätigen des Standby-Schalters ausgeführt.

#### WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst. Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

#### Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems übernommen. Die Software verfügt über acht verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Niederländisch, Portugiesisch und Russisch. Die in der Software dargestellte Sprache kann durch Ändern der Spracheinstellungen deines Systems gewechselt werden. Bitte sieh in der elektronischen Bedienungsanleitung

der Systemeinstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, sowohl der englische Text aus dem Bildschirmfoto als auch der aus der Software übernommene, lokalisierte Text angezeigt.

### Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Deutschland):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australien):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Neuseeland):  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russland:  
[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

### Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert.

Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unverwendbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt.

Informationen zum Recht an

geistigem Eigentum diese Software betreffend, eingeschlossen Hinweise zu eventuell verwendeten Middleware- und Open-Source-Software-Komponenten, findest du in der englischen Version der elektronischen Bedienungsanleitung.

CTR-P-AJHP-00

Nutzergenerierte Inhalte (UGC) sind Inhalte, die von Nutzern erstellt wurden, wie Nachrichten, Mii™-Charaktere, Bilder, Fotos, Audio- und Videodateien, QR Code™-Bilder etc.

### Austausch von nutzergenerierten Inhalten

Nachfolgend findest du allgemeine Sicherheitshinweise zum Austausch von nutzergenerierten Inhalten mit anderen Nutzern. Welche und wie viele Inhalte ausgetauscht werden können, hängt von der jeweiligen Software ab.

- Hochgeladener Inhalt kann von anderen Nutzern gesehen werden. Er kann auch von Dritten kopiert, verändert und weiterversendet werden.  
Einmal hochgeladene Inhalte können nicht gelöscht und deren Verwendung kann nicht eingeschränkt werden, sei also vorsichtig.
- Jeglicher hochgeladene Inhalt kann ohne Vorankündigung entfernt werden. Nintendo kann auch Inhalte entfernen oder ausblenden, die als unangemessen betrachtet werden.
- Wenn du Inhalte erstellst oder hochlädst, beachte bitte Folgendes:
  - Verwende keine Informationen, anhand derer deine Person identifiziert werden kann oder Dritte identifiziert werden können, wie Namen, E-Mail-Adressen, Adressen oder Telefonnummern.
  - Verwende nichts, was andere Personen schädigen, verletzen oder jemandem Unbehagen bereiten könnte.
  - Verletze nicht die Rechte

anderer. Verwende keine Inhalte, die Dritten gehören oder die Dritte darstellen (Fotos, Bilder, Videos), ohne ihre Erlaubnis erhalten zu haben.

- Verwende weder illegale Inhalte noch jegliche Inhalte, die rechtswidrige Handlungen begünstigen.
- Verwende keine Inhalte, die gegen gesellschaftliche Wertvorstellungen verstoßen.



### 3 Online-Funktionen

Diese Software ermöglicht es dir, eine Verbindung mit dem Internet herzustellen und Level von anderen Spielern zu spielen (siehe S. 8). Du kannst außerdem Informationen zu deinem Spielverhalten senden (siehe S. 14).

- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Diese Software unterstützt das Nintendo Network™.



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue zusätzliche Inhalte herunterladen und vieles mehr!

#### Online-Sicherheitshinweise

- Wenn du Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung postest, sendest oder auf andere Weise zugänglich machst, stelle sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit denen du persönlich identifiziert werden kannst, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwende, insbesondere wenn du einen Nutzernamen oder Spitznamen für deine Mii™-Charaktere auswählst, nicht deinen wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise deinen Nutzernamen und die Spitznamen deiner Mii-Charaktere sehen

können.

- Freundescodes sind Teil eines Systems, das es dir ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass du mit dir bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren kannst. Wenn du Freundescodes mit Unbekannten austauschst, besteht das Risiko, dass du Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhältst bzw. Unbekannte Informationen über dich sehen, die sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass du deinen Freundescode niemandem gibst, den du nicht kennst.
- Unterlasse schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die anderen Nutzern Probleme bereiten könnten. Unterlasse es vor allem, Inhalte zu posten, zu senden oder auf sonstige Weise zu verbreiten, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Recht auf Privatsphäre, Persönlichkeitsrecht oder Markenrecht) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn du von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen hast und diese sendest, postest oder anderweitig zugänglich machst, stelle sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten deinerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von Nintendo 3DS-Services nach sich ziehen.

## 4 Altersbeschränkungen

Bestimmte Funktionen dieser Software können durch die folgenden Optionen der Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu den Altersbeschränkungen zu erhalten, lies bitte die Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.
- Austausch von Dateien  
Sperrt das Senden und Empfangen von nutzergenerierten Leveln.
- Online-Interaktion  
Sperrt das Spielen der 100-Mario-Herausforderung und der Vorschläge in der Sektion „Level aus aller Welt“.
- StreetPass  
Sperrt das Senden und Empfangen von nutzergenerierten Leveln und Nutzerinformationen über StreetPass.

Hier werden die zwei Charaktere vorgestellt, die dir beim Levelbau mit Rat und Tat zur Seite stehen.



#### ► Mashiko

Eine nette Frau, die gerne erklärt, wie man Super Mario Maker for Nintendo 3DS spielt. Aber obwohl sie eigentlich alles über das Spiel weiß, lassen ihre Fähigkeiten beim Levelbau zu wünschen übrig...





#### ► Yamamura

Eine Taube. (Das sieht man ja.) Außerdem eine Leveldesign-Legende. (Das sieht man weniger.) Liebt Edamame-Bohnen und frittiertes Huhn.



Berühre BAUEN auf dem Titelbildschirm oder LEVEL BAUEN im Hauptmenü (siehe S. 10), um mit dem Bau eines Levels zu beginnen.

## Bauen

Berühre ein Element in der Palette und berühre dann den Touchscreen, um es zu platzieren. Du kannst Mario bewegen, indem du ihn mit dem Touchpen berührst und an die gewünschte Stelle ziehst oder / verwendest.



### 1 Palette

Die Elemente, aus denen du deinen Level zusammenbaust. Berühre , um dir verschiedene Sets anzeigen zu lassen, zwischen denen du wechseln kannst. Wähle , um die Position der Elemente zu ändern.




### 2 Spiel-Themen

Du kannst Level im Stil der folgenden vier Spiele bauen:

- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros.™ 3
- Super Mario World
- New SUPER MARIO BROS.™ U

### 3 Umgebungen


Hier wählst du die Umgebung deines Levels aus.



- 4 Position von Start und Ziel**  
Ändere die Höhe des Startpunktes, indem du  berührst und den Touchpen nach oben oder unten führst. Das Ziel  kannst du so ebenfalls nach oben oder unten bewegen, um dessen Höhe zu ändern, sowie nach links oder rechts, um die Position des Ziels und damit die Länge des Levels zu verändern.
- 5 Hauptmenü**  
Öffnet das Hauptmenü (siehe S. 10).
- 6 Speichern/Laden**  
Hier kannst du Level speichern und laden.
- 7 Elemente löschen**  
Wenn du platzierte Elemente wieder löschen möchtest, berühre den Radierer, um in den Radiergummi-Modus zu wechseln. Berühre den Radierer ein zweites Mal, um den Radiergummi-Modus wieder zu verlassen.
- 8 Rückgängig machen**  
Berühre den Hund, um deine letzte Aktion ungeschehen zu machen.
- 9 Level zurücksetzen**  
Berühre und halte die Reset-Rakete, um alle im Level platzierten Elemente zu löschen.
- 10 Länge des Levels und aktuelle Position**  
Berühre und halte das Z-Symbol [G], dann führe es nach links oder rechts, um die Länge des Levels zu verändern. Führe  nach links oder rechts, um zu scrollen und Marios Position zu ändern. Tippe das S-Symbol an, um zum Start zu gelangen, und das Z-Symbol [G], um zum Ziel zu springen.

Je weiter du in der Super-Mario-Herausforderung kommst, desto mehr Elemente werden freigeschaltet (siehe S. 8)! Wie weit wirst du es schaffen?




## Testspiel

Wenn du den Level, an dem du gerade baust, einmal testen und beispielsweise die Platzierung der Elemente überprüfen möchtest, berühre einfach . Wenn du das Symbol erneut berührst, den Level durchspielst oder einen Versuch verlierst (siehe S. 8), kehrst du zum Bauen-Modus zurück.

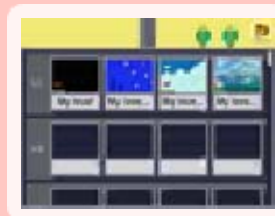
- ◆ Drücke  oder berühre und halte , um den Level vom Start aus zu spielen.

## Speichern

Berühre , um deinen Level zu speichern. Gespeicherte Level findest du beim Speicherbot (siehe S. 11).

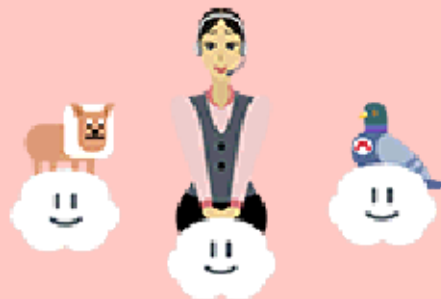
## Wie man speichert

Wähle einen Speicherplatz für deinen Level und gib dem Level einen Namen. Wenn der Speicherplatz bereits einen Level enthält, wird dieser überschrieben.



- ◆ Dein Level wird auf der SD Card gespeichert.
- ◆ Du solltest dir absolut sicher sein, bevor du einen Level überschreibst, da es nicht möglich ist, einen überschriebenen Level später wiederherzustellen.

- Setze das System nicht wiederholt zurück und gib nicht absichtlich falsche Steuerbefehle ein. Entferne während des Speichervorgangs nicht die in das Gerät eingesteckte Nintendo 3DS-Karte/ SD Card. Achte außerdem darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiderruflichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!









## 7 Techniken

Hier sind ein paar Techniken, die dir beim Bau deines Levels helfen werden.


### Symbole verstecken/zeigen

Berühre  /  , um die Symbolleisten am Bildschirmrand auszublenden.




Dadurch hast du mehr Platz zum Bauen deines Levels! Berührst du  /  erneut, erscheinen die jeweiligen Symbole wieder.

### Bewegungsspur von Mario

Berühre nach einem Testspiel  , um die letzten Bewegungen zu sehen, die Mario bei deinem Testspiel ausgeführt hat. Mit diesem Wissen kannst du die Position deiner Elemente anpassen.



### Zeitlimit/Auto-Scrolling-Geschwindigkeit


Berührst du  500 , kannst du ein Zeitlimit und die Geschwindigkeit des Auto-Scrollings einstellen. Diese Aspekte sind nützlich, wenn du deinen Level schwieriger machen möchtest. Versuche beispielsweise mal, ein kürzeres Zeitlimit oder eine höhere Scrolling-Geschwindigkeit einzustellen, und du wirst beim Testspiel sehen, wie sich diese Änderung auf das Spielerlebnis auswirkt!

## Geräusche

Berühre 🍄, um eine spezielle Palette für Geräusche anzuzeigen zu lassen, welche du als Elemente in deinem Level verwenden kannst. Berühre 🍄 erneut, um diese Palette wieder zu schließen.




## Schienen bauen





Wähle  in der Palette und berühre den Bildschirm, um eine Schiene in bis zu acht Richtungen zu legen. Die Richtungen, in die du eine Schiene legen kannst, werden als Punkte angezeigt. Alle Gegner oder Elemente, die du auf einer Schiene platzierst, bewegen sich auf ihr entlang. Berühre das Ende einer Schiene, um festzulegen, ob sie offen oder geschlossen ist.



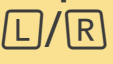

## Haupt- und Unterbereiche

Berühre Mario und ziehe ihn in eine Röhre, um einen Unterbereich zu erstellen, zu dem die Röhre führt. Berühre , um zwischen dem Hauptbereich und dem Unterbereich in der Röhre zu wechseln.

## Mehrere Elemente auswählen und bewegen

Drücke / und führe den Touchpen über den Touchscreen, um mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen. Drückst du danach zweimal /, kehrst du zum normalen Modus zurück und kannst die ausgewählten Elemente als eine Einheit bewegen.

## Kopieren

Du kannst ein bereits platziertes Element kopieren, wenn du zweimal  drückst und dann besagtes Element berührst und an eine andere Stelle ziehst. Drückst du  ein weiteres Mal, kehrst du zum normalen Modus zurück. Es ist auch möglich, mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen und diese dann zu kopieren.

- ◆ Warp-Türen können nicht kopiert werden. Auch wenn du zu viele Elemente platziert hast, kann es vorkommen, dass du sie nicht kopieren kannst.

### Lass dich inspirieren!

Probiere doch mal die Super-Mario-Herausforderung und die Level aus aller Welt (siehe S. 8) aus! Dort findest du jede Menge fertige Level, die du studieren kannst. Findest du einen Level, der dir gefällt, so empfiehlt es sich stets, diesen zu speichern und selbst nach Herzenslust daran herumzubasteln. Und vergiss auch nicht die Yamamura-Lektionen (siehe S. 10)!




Berühre „Spielen“ auf dem Titelschirm oder berühre „Super-Mario-Herausforderung“ oder „Level aus aller Welt“ im Hauptmenü (siehe S. 10), um eine Vielzahl an Levels auszuprobieren.

### Ziel eines Levels

Mario muss innerhalb des Zeitlimits das Ziel erreichen. Nähere Informationen zur Steuerung von Mario findest du auf Seite 9.

### Pausenmenü

Drücke  während eines Levels, um das Pausenmenü aufzurufen. Hier kannst du den Level beenden, ihn von vorne beginnen und vieles mehr. Probiere es doch einfach mal aus!



### Versuche verlieren und Game Over

Du verlierst einen Versuch, wenn du in einen Abgrund stürzt, die Zeit abläuft oder du als Klein-Mario einen Gegner berührst. In der „Super-Mario-Herausforderung“ und der „100-Mario-Herausforderung“ wird der verlorene Versuch von den verbliebenen Marios abgezogen. Sind keine Versuche mehr übrig, erscheint „Game Over“ und das Spiel ist vorbei.

- ◆ Verlierst du in der „Super-Mario-Herausforderung“ im selben Level fünf Versuche am Stück, kannst du zu Beginn deines nächsten Versuches ein Power-up-Item erhalten.

## Super-Mario-Herausforderung

In diesem Modus startest du mit zehn Versuchen und kannst dich an 18 von Nintendo erstellten Welten versuchen.

Abgeschlossene Level werden automatisch dem Speicherbot (siehe S. 11) hinzugefügt, sodass du sie später so oft spielen kannst, wie du magst.

Nach jeder abgeschlossenen Welt werden neue Elemente zum Levelbau freigeschaltet.

### Medaillen verdienen

Jeder Level hat bestimmte Bedingungen, für deren Erfüllung du mit Medaillen belohnt wirst. Du kannst beim Speicherbot nachsehen, welche Medaillen du bereits erhalten hast.

- ◆ Die Bedingungen werden zu Beginn eines Levels und im Pausenmenü angezeigt.

### Die zwei Medaillen

Es gibt pro Level zwei Medaillen. Sobald du die Bedingung für die erste Medaille erfüllt hast, wird die Bedingung für die zweite Medaille angezeigt. Schaffst du es, dir alle zu holen?



## Level aus aller Welt (Online) / (StreetPass)

Hier kannst du Level spielen, die über StreetPass (siehe S. 13) empfangen oder mit der Wii U-Version von Super Mario Maker™ erstellt wurden.

- ◆ Du kannst keine Sterne vergeben oder Kommentare hinzufügen.
- ◆ Du kannst keine eigenen Level hochladen.

## 100-Mario-Herausforderung

In diesem Modus hast du 100 Versuche, um durch eine Reihe von Level-Vorschlägen aus dem Internet zu spielen.


- ◆ Halte **SELECT** gedrückt oder führe den Touchpen horizontal über den Touchscreen, wenn du einen Level überspringen möchtest.

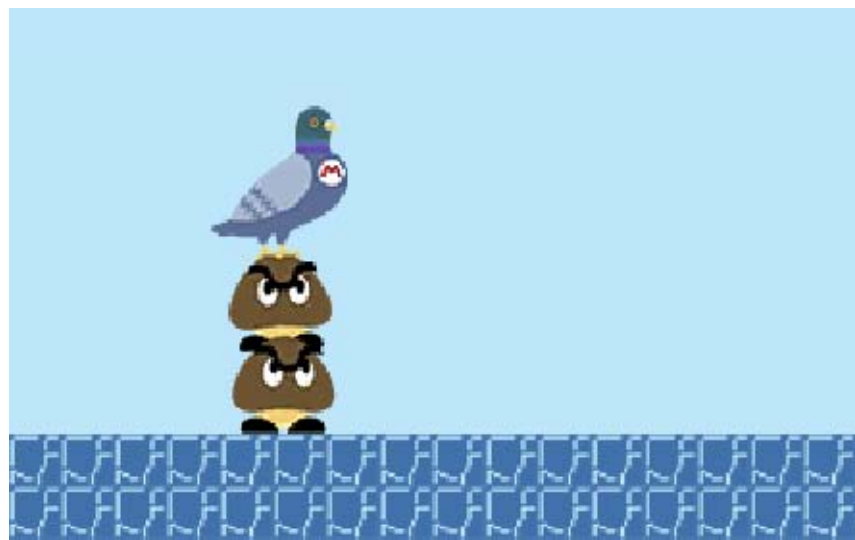
## Vorschläge

Spiele Level-Vorschläge aus dem Internet. Füge Level, die dir besonders gefallen, zum Speicherbot hinzu und du kannst sie jederzeit wieder spielen.




## StreetPass

Tausche Level über StreetPass aus und spiele Level, die du über StreetPass empfangen hast.

- ◆ Das Symbol  erscheint, wenn du einen neuen Level empfangen hast.



Mario wird mithilfe der Steuerelemente bedient. Manche Aspekte der Steuerung sind für alle Spiel-Themen gleich, andere ändern sich je nach Spiel-Thema.

- ◆ Im Hauptmenü (siehe S. 10) kannst du über  die Belegung der Knöpfe ändern.
- ◆ Du kannst zum Bewegen auch  anstelle von  benutzen.

### Allgemeine Steuerung

#### ▶ Bewegen




#### ▶ Rennen

 gedrückt halten und bewegen

#### ▶ Springen



#### ▶ Hoch springen

 gedrückt halten

#### ▶ Höher und weiter springen

Während des Rennens springen

#### ▶ Supersprung


Springen, wenn du auf einem Gegner landest

#### ▶ Ducken



◆ Klein-Mario kann sich in Super Mario Bros. und Super Mario Bros. 3 nicht ducken.

#### ▶ Feuerball

 (als Feuer-Mario)

#### ▶ Röhren betreten

 in die entsprechende Richtung

#### ▶ Schwimmen

 im Wasser






### ► Klettern

⊕/⊕ an einer Ranke

### ► Türen betreten


⊕ vor der Tür

## Vom Spiel-Thema abhängige Steuerung

Die Symbole ,  und  zeigen dir, auf welches Spiel-Thema sich die Steuerung bezieht.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

### ► Objekte aufheben/werfen/ablegen ( / / )

Ⓨ gedrückt halten und auf das Objekt zulaufen/Ⓨ loslassen/⊕ gedrückt halten und Ⓨ loslassen

### ► Nach oben werfen ( )

⊕ gedrückt halten und Ⓨ loslassen

### ► Drehsprung ( / )

L/R

### ► Dreisprung ( )

Während des Rennens springen → Zweimal beim Landen sofort wieder Ⓑ drücken


### ► Stampfattacke ( )

⊕ in der Luft

### ► Wandsprung ( )

Im Sprung eine Wand berühren und Ⓑ drücken

## Waschbär-Mario ( )

Schnapp dir ein Superblatt , um dich in Waschbär-Mario zu verwandeln.



### ▶ Schweifattacke

Ⓨ

### ▶ Fliegen

Rennen, bis Mario seine Arme ausbreitet → Wiederholt ⓑ drücken

### ▶ Herabgleiten

In der Luft wiederholt ⓑ drücken

## Cape-Mario (🦸)

Schnapp dir eine Cape-Feder 🦸, um dich in Cape-Mario zu verwandeln.



### ▶ Mit dem Cape angreifen

Ⓨ

### ▶ Cape öffnen

Rennen, bis Mario seine Arme ausbreitet → Springen → Ⓨ und ⓑ weiter gedrückt halten → ⓑ loslassen, wenn Mario aufsteigt

### ▶ In der Luft bleiben

Wenn sich Mario im Sinkflug befindet, drücke Ⓡ in die entgegengesetzte Richtung der Flugrichtung.

### ▶ Bauchklatscher

Auf einem Gegner landen

### ▶ Landung/Sanfte Landung

Im Flug Ⓨ loslassen/Im Flug Ⓨ loslassen und ⓑ drücken (oder im Fallen ⓑ drücken)

### ▶ Sturzattacke

Ⓡ in Flugrichtung gedrückt halten

## Propeller-Mario (🦸)

Schnapp dir einen Propeller-Pilz 🍄, um dich in Propeller-Mario zu verwandeln.



▶ Fliegen

L/R

▶ Propellersturz

+ in der Luft

Auf Yoshi reiten (👤/👤)

▶ Absteigen

L/R

▶ Essen

Y

▶ Ausspucken

Y nach Essen eines ausspuckbaren Gegners oder Gegenstandes

▶ Flatterflug (👤)

In der Luft B gedrückt halten



## 10 Hauptmenü

Das Symbol ☰ wird dir an vielen Orten im Spiel begegnen, zum Beispiel im Bauen-Modus. Berühre es, um das Hauptmenü anzuzeigen.

◆ Berühre ✕ im Hauptmenü, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, oder 🏠, um zum Titelschirm zu wechseln.



### 1 Level bauen

Platziere Elemente, um einen Level zu bauen.

### 2 Super-Mario-Herausforderung

Versuche dich an Leveln von Nintendo.

### 3 Level aus aller Welt

Siehe Level, die von anderen Spielern gebaut wurden, oder tausche Level über StreetPass (siehe S. 13).

### 4 Speicherbot

Siehe und verwalte Level, die du gespeichert hast (siehe S. 11), oder tausche Level im lokalen Spiel (siehe S. 12).

### 5 Yamamura-Lektionen

Nimm an Lektionen teil, in denen du alles über das Bauen von Leveln lernst. Du kannst eine Lektion nach der anderen abarbeiten oder auch bereits abgeschlossene Lektionen erneut durchgehen.

## 6 Profil

Überprüfe die Anzahl deiner Medaillen, Informationen zu den Levels, die du gespielt hast, und vieles mehr.

## 7 Optionen

Passe die Steuerung an und ändere die Einstellungen für das Teilen von Informationen (siehe S. 14).

## 8 Anleitung

Hier kannst du diese Anleitung öffnen.

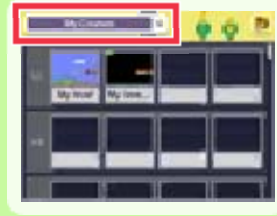


## 11 Speicherbot

Hier kannst du gespeicherte Level spielen, umbauen und löschen.

### ► Seite ändern

Berührst du die Überschrift EIGENE LEVEL [MY COURSES], wechselt die Ansicht zur Liste der gespeicherten Herausforderungs-Level, wo du Level spielen und umbauen kannst, die du in der Super-Mario-Herausforderung bewältigt hast.



### Umbauen

Der ausgewählte Level wird geladen und kann dann bearbeitet werden.

- ◆ Wenn du einen im lokalen Spiel (siehe S. 12) empfangenen Level modifizierst und dann über StreetPass (siehe S. 13) teilst, wird dieser Level mit einem Teamwork-Stempel 🧑🏻‍🤝‍🧑🏻 versehen.

### Spielen

Hier kannst du den Level spielen.

### Senden

Nutze das lokale Spiel, um einen Level an Spieler in deiner Nähe zu senden.

### Empfangen

Nutze das lokale Spiel, um einen Level von Spielern in deiner Nähe zu empfangen.

### Namen ändern


Hier kannst du den Namen des Levels ändern.

## Löschen

Hier kannst du den Level löschen.

◆ Du solltest dir absolut sicher sein, bevor du einen Level löschst oder überschreibst, da es nicht möglich ist, den Level später wiederherzustellen.

## Endlose Welten!

Wenn du vier Level in einer Reihe speicherst, wird daraus eine Welt. Berühre , um die Level einer Welt in Folge zu spielen. Berühre und halte einen deiner Level, um seine Position zu ändern. Probiere einfach mal ein paar Kombinationen aus. Die Möglichkeiten sind grenzenlos!



## 12 Drahtloser Tausch

### Level austauschen (Lokales Spiel)

Du kannst nutzergenerierte Level im lokalen Spiel senden und empfangen.

- ◆ Empfangene Level werden auf der SD Card gespeichert.

### Welche Level du senden kannst

Folgende Level kannst du senden:

- Level, die du selbst gebaut hast
- Level, die du im lokalen Spiel oder über StreetPass empfangen hast
- Level, die du umgebaut hast, nachdem du sie im lokalen Spiel empfangen hast
- Level, die du im Menü „Vorschläge“ unter „Level aus aller Welt“ gefunden und gespeichert hast

Achtung! Wenn du einen Level bearbeitest, den du über StreetPass empfangen oder im Menü „Vorschläge“ gefunden und gespeichert hast, kannst du ihn nicht mehr versenden.



### Du benötigst:

- Zwei Systeme der Nintendo 3DS-Familie
- Zwei Exemplare dieser Software

### So funktioniert's

Du kannst über das Hauptmenü auf den Speicherbot zugreifen und dort Level versenden und empfangen.



### Einen Level senden

Wähle den Level, den du versenden möchtest, und berühre SENDEN.

### Einen Level empfangen

Wähle einen Speicherplatz für den Level, den du empfangen willst, und berühre EMPFANGEN.



## 13 Über StreetPass tauschen

### Level austauschen (StreetPass) 🤖)

Wenn beide Spieler auf ihrem System StreetPass aktiviert haben, werden Nutzerinformationen und der StreetPass-Level, den sie eingestellt haben, automatisch ausgetauscht.

- ◆ Empfangene Level werden auf der SD Card gespeichert.
- ◆ Du kannst bis zu 100 Level empfangen.
- ◆ Wenn du 100 oder mehr Level empfangen hast, wird jeder weitere empfangene Level einen deiner alten empfangenen Level überschreiben, angefangen beim ältesten.

### StreetPass aktivieren

Wähle unter „Level aus aller Welt“ die Option SENDEN aus, um StreetPass zu aktivieren.

- ◆ Um StreetPass zu deaktivieren, rufe die Datenverwaltung in den Systemeinstellungen auf und wähle dann STREETPASS-VERWALTUNG. Berühre das Symbol dieser Software und dann STREETPASS DEAKTIVIEREN.

### Einen Level zum Senden auswählen

Wähle SENDEN im Modus „Level aus aller Welt“ und suche einen Level aus, den du per StreetPass versenden möchtest.


- ◆ Du kannst keinen Level senden, den du über StreetPass empfangen oder unter „Vorschläge“ gefunden und gespeichert hast.

Du musst einen Level erst selbst durchgespielt haben, bevor du ihn zum Senden über StreetPass auswählen kannst!



### Einen empfangenen Level spielen

Wähle EMPFANGEN unter „Level aus aller Welt“. Speichere einen Level, der dir gefällt, und du kannst ihn jederzeit wieder spielen.

Solltest du einen Level empfangen, der unangemessene Inhalte aufweist, besteht die Möglichkeit, keine weiteren Level von diesem Baumeister mehr zu empfangen. Wähle dazu EMPFANGEN unter „StreetPass“ in „Level aus aller Welt“, öffne das Profil des entsprechenden Spielers, indem du einen seiner Level auswählst, und berühre dort . Wir hoffen natürlich, dass es gar nicht erst dazu kommt...






## 14 Spielverhalten

### Informationen zu deinem Spielverhalten senden (SpotPass)

Befindet sich das System im Standby-Modus oder wird die Software gerade nicht genutzt, stellt SpotPass in regelmäßigen Abständen eine Verbindung mit dem Internet her (falls verfügbar). Informationen zu deinem Spielverhalten werden anonym an Nintendo geschickt. Damit hilfst du bei der Entwicklung zukünftiger Produkte.

### SpotPass aktivieren

Wenn du SpotPass aktivieren möchtest, wähle  im Hauptmenü und setze die Option „Informationen teilen“ auf .

- ◆ Setze die SpotPass-Option auf , wenn du SpotPass deaktivieren möchtest.



**F. Wie kann ich die Länge meines Levels ändern?**

A. Berühre und halte im Bauen-Modus das Z-Symbol am unteren Teil des Bildschirms und führe es nach links oder rechts, um die Länge deines Levels zu ändern.

**F. Meine SD Card ist voll. Kann ich zu einer neuen SD Card wechseln?**

A. Wenn du die SD Card austauschst, musst du zunächst die Daten deiner alten SD Card auf die neue SD Card übertragen. Nutze einen Computer mit einem SD Card-Steckplatz oder einem SD Card-Lesegerät, um den gesamten Inhalt deiner alten SD Card auf die neue SD Card zu kopieren.

◆ Bitte beachte, dass du die Daten von deiner alten SD Card auf die neue SD Card übertragen musst, bevor du das Spiel mit der neuen SD Card startest. Wenn du nicht zuerst die Daten überträgst, werden die alten Daten unbrauchbar und du wirst sie nicht mehr übertragen können.

F. Was geschieht, wenn ich mit meiner Nintendo 3DS-Karte auf dem Nintendo 3DS-System von jemand anderem spiele?

A. Die Nintendo 3DS-Karte ist mit einem bestimmten Nintendo 3DS-System verknüpft. Du kannst deine Nintendo 3DS-Karte nicht nutzen, um auf einem anderen System mit deinen bestehenden Speicherdaten fortzufahren. Wenn du die Nintendo 3DS-Karte mit einem anderen System verwendest, musst du beim Spielstart all deine Daten löschen, und einmal gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden, auch nicht auf deinem eigenen Nintendo 3DS-System. Sei also bitte vorsichtig.

F. Wie bekomme ich neue Elemente?

A. Elemente werden freigeschaltet, wenn du Welten in der Super-Mario-Herausforderung abschließt (siehe S. 8).

F. Ich habe keine Ahnung, wie man wirklich gute Level baut...

A. Die Leveldesign-Legende Yamamura wartet nur darauf, dich alles über die verschiedenen Elemente und Funktionen zu lehren. Rufe einfach direkt vom Hauptmenü auf die Yamamura-Lektionen (siehe S. 10) auf!

### F. Heute war ein doofer Tag...

A. Jeder hat mal einen schlechten Tag. Versuche, dich auf die kleinen Freuden des Alltags zu konzentrieren. Vielleicht ist dir ein guter Level gelungen, du hast neue Elemente freigespielt oder jemand hat dir einen echt tollen Level über StreetPass geschickt? Wir hoffen, morgen wird ein fantastischer Tag für dich!

### F. Ich mag keine Oliven auf meiner Pizza!

Wie lange ist es denn her, dass du zum letzten Mal welche probiert hast? Vielleicht gibt es auch bei Super Mario Maker for Nintendo 3DS ein paar Level-Elemente, die du nicht ausstehen kannst. Es könnte sich aber lohnen, sie dennoch einmal auszuprobieren. Wer weiß, vielleicht kommst du ja auf den Geschmack?



## 16 Kontaktinformationen

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:  
[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)